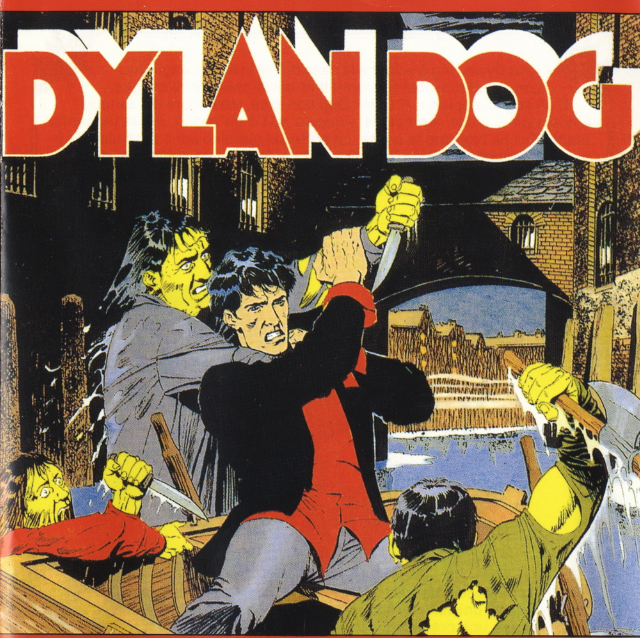
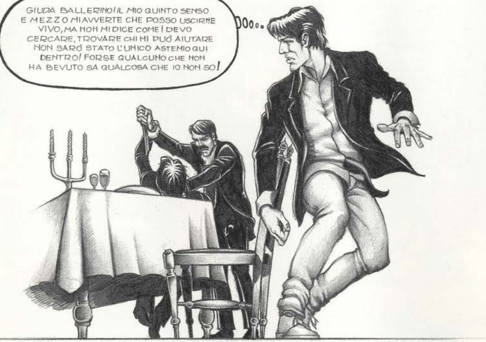
DYLAN DOG



MANUALE

Ora Dylan Dog è solo, nella casa di Evil insidiato dagli Uccisori, gli altri invitati trasformati in belve assetate di sangue.

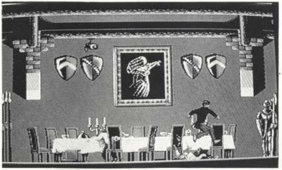
È un sogno, oppure no? Dylan Dog non lo sa, ma l'odore del sangue è così vicino, è così terrificante... questo non è un sogno, ma la tremenda realtà! Evil ha bloccato le uscite. Le porte sul giardino sono sbarrate e le finestre irragiungibili. Non c'è niente da fare. Se c'è una soluzione, deve essere dentro questa maledetta casa. Per fortuna Dylan Dog ha con sè la pistola. Carica. Ma dovrà stare attento, perchè non ha altri proiettili a parte quelli nel tamburo dell'arma.

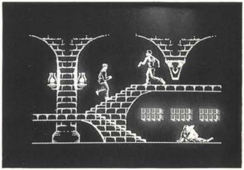


Evil ti sta mettendo alla prova, Dylan Dog! Forse devi cercare di arrivare a lui! Forse devi unicamente scappare?... No, non è questo che Evil vuole da te. Ti lascerà una possibilità certo. MA TU ORA SEI SOLO, DYLAN DOG, E DOVRAI TROVARE EVIL PER RIUSCIRE A SALVARTI DAGLI UCCISORI, E PER SALVARE TUTTI COLORO CHE COME TE NON HANNO BEVUTO. MA IL CAMMINO NON È FACILE. TUTTO SARÀ CONTRO DI TE. TUTTI VORRANNO UCCIDERTI. EVIL TI STA ASPETTANDO!

COME SI INTERAGISCE

Tramite il joystick muoviamo Dylan Dog attraverso le stanze delle casa. Possiamo camminare, correre, saltare, scegliere cosa avere in pugno e usarlo. Possiamo ricevere delle informazioni che ci possono avvicinare alla soluzione e usarle, possiamo chinarci, proteggerci dai colpi degli uccisori e interagire con gli oggetti che troveremo. Nella casa ci sono delle armi da poter usare contro gli uccisori, chiavi, e altri oggetti che magari ci saranno utili per risolvere situazioni complesse.





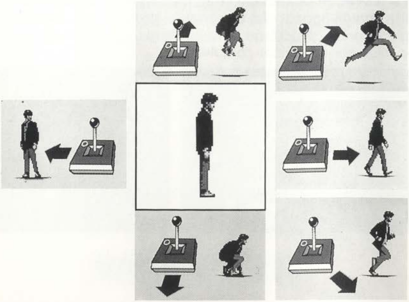
LE SEQUENZE ANIMATE

Risolte certe situazioni in vari punti del gioco, vedremo una sequenza animata, che ci mostrerà molto realisticamente cosa sta succedendo, attraverso immagini a tutto schermo. È in questi momenti che riceviamo gli HINTS, cioè le informazioni, gli indizi che ci permetteranno di sbloccare situazioni difficili. Ogni volta che ci apparirà una sequenza animata vorrà dire che avremo raggiunto un punto fondamentale ai fini della soluzione. Nella versione C64, invece, gli HINTS si trovano allo stesso modo degli oggetti.



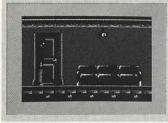
I MOVIMENTI PRINCIPALI

Ecco come possiamo muovere Dylan Dog. Nello schema sono indicati i movimenti relativi a Dylan voltato verso destra. I movimenti a sinistra sono invertiti rispetto a quelli di destra nel salto, nella camminata e nella corsa.

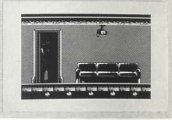


I CONTROLLI PARTICOLARI

Se Dylan è davanti a una porta o un'uscita, e muoviamo il joystick verso l'alto, Dylan entrerà nella stanza adiacente. Se la porta è chiusa a chiave e la chiave non è in nostro possesso, Dylan salterà verso l'alto secondo i normali controlli.

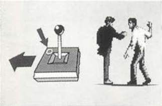
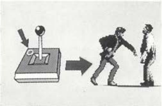
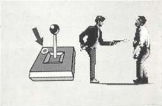




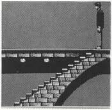


IL PULSANTE DEL JOYSTICK

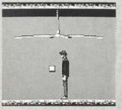
Tenendo il pulsante premuto, potremo usare il pugno o l'arma che abbiamo selezionato oppure potremo parare l'eventuale colpo che starà per arrivarci (premendo il pulsante e muovendo il joystick in direzione opposta rispetto a quella che ha Dylan). Nella versione C64, se l'arma selezionata è la pistola, la pressione del pulsante equivarrà immediatamente ad uno sparo.

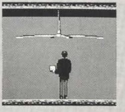




I movimenti del joystick in diagonale, se usati vicino a una scala, faranno scendere o salire Dylan su di essa.



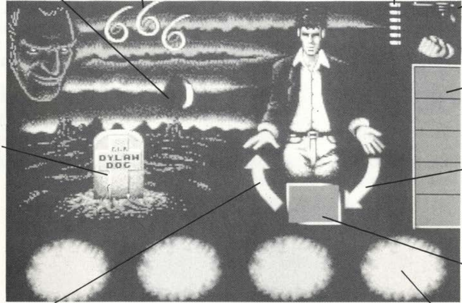

Lo stesso meccanismo funziona per gli oggetti sullo schermo con i quali vogliamo interagire. Per esempio, per accendere un ventilatore mettiamo Dylan davanti all'interruttore e muoviamo il joystick verso l'alto. Se l'oggetto sarà interagibile, e se avremo messo Dylan nella giusta posizione rispetto ad esso, Dylan si girerà vero l'interruttore e il ventilatore comincerà a muoversi. Nella versione C64, inoltre, per interagire con un oggetto, usare un HINT oppure aprire porte chiuse a chiave, dovremo ancora premere il pulsante del joystick, ed eventualmente muoverlo di lato.





IL PANNELLO DI INTERAZIONE

Durante il gioco, in qualsiasi momento, premendo la BARRA SPAZIATRICE, avremo accesso al pannello di interazione.



L'INTERAZIONE CON GLI OGGETTI

Col joystick, in questo schermo, muoviamo un cursore (una freccia sul C64, un piano lampeggiante nelle altre versioni) con il quale potremo modificare o usare l'inventario di Dylan. Premendo il pulsante del joystick selezioneremo l'oggetto indicato dal cursore, mentre invece, operando sulle frecce in fondo allo schermo, decideremo se lasciarlo ai piedi di Dylan (freccia rivolta in basso) oppure se raccoglierlo (freccia rivolta in alto). L'oggetto selezionato si distinguerà dal suo lampeggiare, e, se sarà un'arma, durante il gioco Dylan lo userà per combattere fino a quando non accederemo di nuovo al pannello.

Nella versione C64, il tempo e l'energia rimanenti saranno visibili anche durante il gioco nella parte superiore dello schermo.



LUNA

Indica il tempo che rimane a Dylan. Quando sarà scomparsa dall'orizzonte, il nostro eroe avrà bruttissime sorprese.

666 HORROR POINTS

All'inizio sono 666. Oltre a trovare la via d'uscita il vostro scopo è anche quello di farli diminuire il più possibile, e sta a voi trovare il modo. Quando gli Horror Points giungeranno a zero, vorrà dire che AVRETE RISOLTO L'AVVENTURA IN MANIERA PERFETTA.



LAPIDE

La lapide indica l'energia rimasta a Dylan. Quando sarà totalmente uscita dal terreno, per Dylan sarà la fine.

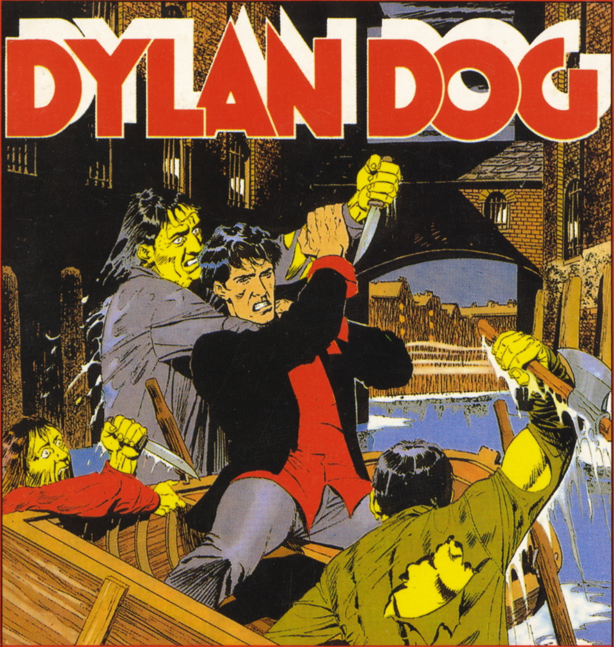


PROIETTILI

I proiettili a disposizione sono indicati a lato della pistola. Non sono selezionabili, perchè il loro uso è automatico, e nel caso che fossimo così fortunati da trovarne altri, Dylan li raccoglierà ed essi saranno immediatamente a disposizione.

SIMULMONDO srl
Viale Berti Pichat, 28/A - 40127 Bologna
Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349

DYLAN DOG



IL RITORNO DEGLI UCCISORI

SIMULMONDO

DYLAN DOG

GLI UCCISORI

È un videogioco interattivo di **SIMULMONDO srl**
© 1991/92 **SIMULMONDO srl**
DYLAN DOG
© SERGIO BONELLI EDITORE
IL RITORNO DEGLI UCCISORI
FUMETTO INEDITO DI
SCLAVI-MONTANARI-GRASSANI
Ideazione e soggetto:
Ivan Venturi
Grafica e art:
Michele Sanguinetti
Programmazione:
Stefano Balzani, Giuseppe e Andrea Alleva, Nicola Ferioli
Audio e colonna sonora:
Lorenzo Toni, Gianluca "Boka" Gaiba
Tema originale:
Cristiano "Cicci" Cieri
Effetti audio:
Ivan Venturi, Andrea Salvatori
Art addizionale:
Ricky Cangini, Ivan Venturi
Collaborazione:
Gaetano Dalboni
Programmazione addizionale:
Mario Bruscella
Data e testing:
Andrea Bradamanti
Regia:
Ivan Venturi
Prodotto da:
Francesco Carlà
Copertina:
Claudio Villa
Stampa:
PUNTOSTAMPA srl
Via Matteotti 9
Villanova di Castenaso
Bologna
Impianti:
SAETTI FOTOLITO
Via E. Mattei 88
Bologna

UNA LETTERA DELL'EDITORE

Cari Amici Simulati,

SIMULMONDO ha incontrato DYLAN DOG. DYLAN adesso è simulato nei vostri computers.

È nato, è bello, sogna, ama, corre, spara, salta e fa un sacco di altre cose sui vostri video. DYLAN è un amico mio.

Suona il clarinetto e mette insieme un galeone e mi fa un pò rabbia per via delle belle ragazze che insiste a portarsi a letto.

Ma decisamente lo adoro, perchè è un amico e non ci farebbe mai una cosa sporca.

E adesso è vivo, plastico, interagibile e nessuno può fermarlo.

E a SIMULMONDO abbiamo fatto tutto, tutto quello che si poteva fare per lui.

DYLAN e TIZIANO SCLAVI ci hanno regalato un fumetto inedito che vi spinge nel gioco. E DYLAN sarà con noi per un sacco di tempo per amicizia e per simpatia. Per affetto e per stima.

Un matrimonio felice: il numero uno dei videogames (immodestamente) con il numero uno dei fumetti (modestia a parte); un matrimonio interattivo, rapido, affascinante.

Per dare a voi, amici nostri, il massimo che ci sia in giro: un videogame italiano fino al midollo, curato fino allo spasimo, amato tantissimo da noi e speriamo da voi.

Prima di esser preso dalla commozione, approfitto degli ultimi attimi di lucidità per augurarvi buon divertimento, in attesa delle vostre affettuose e attesissime lettere.

Grazie da tutti noi di SIMULMONDO,

VS.
Francesco Carlà


IL RITORNO DEGLI UCCISORI
DI SCLAVI E MONTANARI & GRASSANI
NOOO!
... GIUDA BALLERINO, ANCORA QUELL'INCUBO... GLI UCCISORI!*...
*VEDI DYLAN DOG Nº 8.



... LEGGERE IL GIORNALE, QUESTO SI' CHE E' UN INCUBO!... UNA DONNA HA UCCISO IL MARITO CHE SOFFRIVA DI SDOPPIAMENTO DI PERSONALITA': HA DETTO CHE LO HA FATTO PERCHE' LE ODIAVA TUTTE E DUE... UN'AGENZIA DI POMPE FUNEBRI HA ESPOSTO IN VETRINA UNA BARA NORMALE E UNA PICCOLA CON IL CARTELLO "COME QUELLA DI PAPA'"...
FATTURE... FATTURE... PUBBLICITA'... FATTURE...
MMM... UNA LETTERA "RSVP"...
THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW
THE TIMES
PEOPLE
THE GUARDIAN
... A UN TALE CHE HA AMMAZZATO QUATTRO PERSONE IL TRIBUNALE HA RICONOSCIUTO UN'ATTENUANTE: AVREBBE POTUTO AMMAZZARNE CINQUE...
... E' UN INVITO A UNA FESTA... DI UN CERTO PROFESSOR EVIL...
... UNO PSICHIATRA, O QUALCOSA DEL GENERE... UN ESPERTO DI SOGNI... E IN PARTICOLARE DI INCUBI RICORRENTI...
... FORSE E' PER QUESTO CHE IL MIO QUINTO SENSO E MEZZO MI HA PORTATO QUI CONTRO LA MIA VOLONTA'... DETESTO LE FESTE!...


... INCUBI RICORRENTI... IL MIO SI CHIAMA...
... GLI UCCISORI !...
GRAZIE DI ESSERE VENUTO, DYLAN DOG!
MA... CHE COSA AVETE DETTO, PRIMA ?...
GLI UCCISORI... SO CHE IL VOSTRO AIUTO ALLA POLIZIA FU DETERMINANTE PER FAR CESSARE QUELL' EPIDEMIA DI FOLLIA OMICIDA, QUALCHE ANNO FA...
... MA PREGO! GLI ALTRI OSPITI SONO GIA' TUTTI QUI...
OH, PORC... QUANTA GENTE! L'IDEALE PER LA MIA FOBIA DELLA FOLLA !...
?!


SIGNORI VI PRESENTO IL NOSTRO OSPITE D'ONORE... O DOVREI DIRE D'ORRORE... DYLAN DOG, "L'INDAGATORE DEL-L'INCUBO"!
QUESTA FESTA E' DEDICATA A LUI, E AL-L'OGGETTO PRINCI-PALE DEI MIEI STUDI: I SOGNI RICORRENTI...
MMM... QUI MI SA CHE IL MIO QUINTO SENSO E MEZZO MI HA TIRATO UNA FREGATURA!...
... ANZI, STASERA IL PROTAGONISTA SARA' L'INCUBO RICORRENTE PER ECCELLENZA... LA MORTE!
PAZZOIDE! MA TUTTI A ME DEVONO CAPITARE?!...
FERMO!
?!
SE NON SBAGLIO SIETE ASTEMIO, NO?
S-SI'... L'ALCOOL E' VELENO, PER ME...
... GIUDA BALLERINO, STAVO PER BERE!... CHE MI SUC-CEDE... SONO... STRANO...


... MA VOI, SIGNORI, BEVETE PURE...
... BEVETE...
... BEVETE!

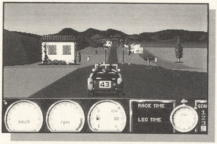

N-NO...
LE VOSTRE BIBITE ERANO DROGATE, SIGNORI... QUALCUNO, COME DYLAN, NON HA BEVUTO, MA TUTTI GLI ALTRI SI SONO TRASFORMATI IN...
...UCCISORI!

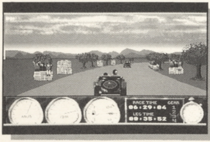

NOOO! GROUCHO! LA PISTOLA!
PRENDI, CAPO!
THUD
AAAH!
MA SEI SCEMO.? POTEVI AMMAZ-ZARMI!
ASSURDO: E' SCARICA. ECCO I GIORNALI E LA POSTA: VUOI CHE TI LANCI ANCHE QUESTI!? SAI COM'E', NE UCCIDE PIU' LA PENNA CHE LA SPADA.
?!
NO... NON E' POSSIBILE!... L'INVITO! LO STESSO DEL SOGNO!

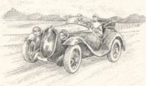

...NON POSSO... NON DEVO ANDARE...
...MA E' IMPOSSIBILE...
...NON SOGNARE...
...L'INCUBO RICORRENTE TORNA SEMPRE, E L'UNICO MODO PER USCIRNE E' SOGNARLO FINO IN FONDO... NON SVEGLIARSI PIU'!
MONTANARI G. 91
GRASSANI E.
FINE

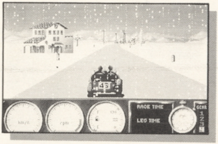




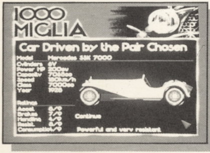








Su queste strade simulate corrono le mitiche: FERRARI, ALFA ROMEO, LANCIA, BMW, MERCEDES, PEUGEOT, CITROEN, JAGUAR, ASTON MARTIN, SAAB.



1000 MIGLIA >
THE OFFICIAL SIMULATOR®





C64 version



PC VGA 256 color version

Au cours d'un ete torride, des gens comme vous et moi deviennent fous et se transforment en de terrifiants assassins. Dylan Dog sera seul contre tous dans cette absurde aventure sanguinaire dans un château a Londres.



AMIGA version

A long torrid summer, simple folk start going mad as they are transformed into ferocious killers... This is only the beginning of the blood-filled nightmare which will transpire in a London castle where Dylan Dog alone must face the threat of the "murderers".

In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini... Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

THE N. 1 ITALIAN COMIC BOOK!



AMIGA version



PC VGA 256 color version

DYLAN DOG

SIMULMONDO

SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat, 28/A - 40127 Bologna - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349